

Searching PAJ

1/1 ページ

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 09-094351

(43)Date of publication of application : 08.04.1997

(51)Int.Cl.

A63F 9/22
G06F 19/00

(21)Application number : 07-276676

(71)Applicant : TAKASAGO ELECTRIC IND CO LTD

(22)Date of filing : 29.09.1995

(72)Inventor : HONDA MITSUYA
MURATA KUNIO

(54) GAME SYSTEM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To improve customer service and a profit rate in a game place.

SOLUTION: A controller 1 and plural terminal equipments 2 are connected by the form of an 'Ethernet(R)' LAN. The controller 1 stores programs for executing the plural kinds of games and game kind data for indicating the titles of the respective programs in a memory inside and transmits the game kind data to the respective terminal equipments 2 when this system is activated. The respective terminal equipments 2 menu-display the executable games on the screen of a display part 7 by using the transmitted game kind data, and when a player selects one of the games, transmits code information for indicating the game kind data to the controller 1. The controller 1 receives the data transmission, reads the program of the pertinent game from the memory and returns it to the terminal equipment 2 of a transmission origin.

<http://www19.ipdl.inpit.go.jp/PA1/result/detail/main/wAAA9uaG7MDA409094351PJ.htm>

2008/06/09

Page 2

(57)【要約】

【課題】 遊戯場における客サービスや利益率の向上を実現する。

【解決手段】 制御装置１に複数台の端末装置２とをイーサネットＬＡＮの形式で接続する。制御装置１は、内部のメモリに複数種のゲームを実行す

また、**ゲームデータ**の名称を表すゲーム種別データを記憶しており、システムの起動時に各端末装置2にゲーム種別データを送信する。各端末装置2は、送信されたゲーム種別データを用いて表示装置7の画面上に実行可能なゲームをメニュー表示し、遊戯者から選択されたゲームを選択したとき、そのゲーム種別データを示すコード情報を制御装置1に送信する。制御装置1は、このデータ送信を受けて、該当するゲームのプログラムをメモリより読み出し、送信元の端末装置2に再送信する。

(2) 控制平 9-9 4 3 5 1

【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数台の端末装置と、各端末装置とそれぞれ通信回線を介して接続される制御装置とから成り、前記各端末装置は、
複数種のゲームのいずれかを選択する選択手段と、
前記選択手段により選択されたゲーム種別を前記通信回線を用いて前記制御装置に送信する送信手段と、
前記制御装置より返送されたプログラムを実行するゲーム実行手段とを備え、

前記制御装置は、
前記複数種類のゲームについて、各ゲーム種類のプログラムを記憶する記憶手段と、
前記通信回線を通じて各端末装置から送信されたゲーム種別を受信する受信手段と、
前記受信手段が受信した種別に該当するゲーム種のプログラムを前記記憶手段から読み出してそのゲームを選択した端末装置に返送する返送手段とを備えて成る遊戯システム。

【請求項2】 前記各端未装置は、それぞれ画像を表示するための表示装置を備えており、
前記制御装置の記憶手段は、各ゲーム種毎のプログラムとして、ゲームの実行手順にかかるプログラムおよびゲーム内容を表示するための制御データを記憶して成る請求項1に記載された遊戯システム。

【発明の詳細な説明】

[0001]

【産業上の利用分野】この発明は、パチンコホールなどの遊技場において、ゲームを実行するためのシステムに関連する。

【 0 0 0 2 】

【従来の技術】従来のパチンコホールには、パチンコ遊

通信回線を介して1台の制御装置に接続し、この制御装置により各端末機で選択されたゲームのプログラムを供給することにより、上記の問題を一挙に解決することを技術課題とする。

【 0 0 0 5 】

課題を解決するための手段 この発明の遊戯システムは、複数種の端末装置と、各端末装置とそれぞれ通信回線を用いて接続された制御装置とから成るもので、前記各端末装置は、複数種のゲームのいずれかを選択する選択手段と、前記選択手段によって選択されたゲーム種別を前記通信回線を用いて制御装置に送付する送信手段と、制御装置より返送されたプログラムを実行するゲーム実行手段とを備えている。また前記制御装置は、前記複数種のゲームについて、各ゲーム種別のプログラムを記憶する記憶手段と、前記通信回線を用いて各端末装置から送付されたゲーム種別を受信する受信手段と、前記受信手段が受信した種別に該当するゲーム種のプログラムを前記記憶手段から読み出してそのゲームを選択した端末装置に返送する返送手段とを備えている。

20 【0006】請求項2の発明では、前記各端末装置は、それぞれ画像を表示するための表示装置を備えており、前記制御装置の記憶手段は、各ゲーム種毎のプログラムとして、ゲームの実行手順にかかるプログラムおよびゲーム内容を表示するための画像データを記憶している。

【 0 0 0 7 】

【作用】端末装置側で選択したゲームのゲーム種に関わるデータが送信されると、制御装置は、記憶手段内の該当するプログラムを読み出して、端末装置側へ返送する。端末装置は、この返送されたプログラムを実行することにより、遊戯客の所望するゲームを展開する。

【0008】請求項2の発明では、制御装置から各端末

ゲームやパチンコゲームの遊戯機が

それぞれ遊戯機

備わっており、遊戯客は自分の好みの遊戯機を選択してゲームを行っている。またこれらパチンコホールでは、安定した売上を確保するために、新規開発された遊戯機と従前の遊戯機との入れ替えを行うことを常としており、ホールを休業するなどして一部または全部の遊戯機を台ごと入れ替える作業が行われる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら上記の構成では、人気の高い機種は常にフル稼働して空き待ちの遊戯客が出る場合もある反面、人気のない機種は空き状態となり、経営効率が悪くなる。また所望の遊戯機を使用できない遊戯客は、使用中の遊戯機が空くのを待つが、他の機種を選択してゲームを行うかのいずれかの方法をとらなければならない。客サービスに欠けるという問題が生ずる。さらに遊戯機の入替え作業には、多大な費用や時間がかかる上、ホールを休業する必要があり、利益率が低下するという問題が存在する。

【0004】この発明は、複数台の端末装置をそれぞれ

に

プログラムとそのゲーム内容を表示するための画像データとを送信し、各端末装置において映像を用いたゲーム展開を実行される。

【0009】

【発明の実施の形態】この発明を実施するための一例として、パチンコホール用の遊戯システムをあげる。この遊戯システムは、複数種のゲーム用プログラムを記憶する制御装置1と複数台の端末装置2を含み、各端末装置2は、制御装置1からプログラムの供給を受けてゲームを実行するものである。

【0010】

【実施例】図1はこの発明の実施例であるパチンコホール用の遊戯システムの外観を、図2はこのシステムの電気的構成を、それぞれ示す。図示の遊戯システムは、イーサネットLANの構成をとるもので、1台の制御装置1と複数台の端末装置2とを構成して含んでいる。

【0011】前記制御装置1には複数本のケーブル3が

(3)

特開平9-94351

4

接続されており、各ケーブル3にはさらにハブ4を介して複数台(図示例では4台)の端末装置2が接続されている。制御装置1は、後述する切換スイッチ20の働きにより各ケーブル3と接続してそれぞれの端末装置2との間で情報のやりとりを実行する。また制御装置1は、電話線5を介して、ソフト供給会社など外部のコンピュータ6に接続され、適宜新たなゲームにかかるプログラムの供給などを受けている。

【0012】各端末装置2は、複数種のパチンコ遊戯機用ゲームやスロットマシン用ゲームを実行できる遊戯機として設定されており、前記制御装置1の内部のメモリには、各端末装置2で実行される全てのゲームを実行するためのプログラムや画像データがゲーム種別に格納されている。

【0013】各端末装置2は、それぞれ機体の前面に、CRTから成る表示部7、この表示部7下に配備されたタッチパネル(図示せず)、操作部8などを有しており、遊戯客が表示部7上に生成された選択スイッチ画像36(図8に示す)を操作していずれかのゲームを選択すると、選択されたゲーム種別が前記制御装置1へと送信される。制御装置1は、受信したゲーム種別に該当するプログラムを前記メモリより読み出してこのゲームを選択した端末装置2へと返送するもので、端末装置2の制御部は、返送されたプログラムを内部のメモリへと記憶し、以後このプログラムに基づき一連のゲーム制御動作を実行する。

【0014】図3は前記操作部の構成例を示すもので、

る通信などを行い、端末装置1へのプログラムの送信や外部コンピュータ6からの通信プログラムの受入れなど、一連の動作を制御する。また作業用メモリ17は、各種の動作を実行する上で、時的にデータを記憶しておくために用いられる。

【0017】切換スイッチ20は、各端末装置2との送受信に用いられるもので、CPU14の指示に基づき、前記複数本のケーブルのうちから送受信の対象となる端末装置2が接続されるケーブル3に接続先の切換えを行う。送受信部21は、モデム装置などから構成され、前記した外部のコンピュータ6との通信の際に用いられる。

【0018】図5は、前記プログラム格納用メモリ16のデータ構成例を示す。このプログラム格納用メモリ16は、5つの領域r₁、r₂、r₃、r₄、r₅に分割されており、各領域r₁、r₂、r₃、r₄、r₅には、それぞれ複数種のプログラムが格納されている。

【0019】前記領域r₁は、現在実行可能なゲームの種別を記憶するためのもので、各ゲームの名称を表すデータNM1、NM2、NM3、…(以下このデータを「ゲーム種別データ」という)などが格納される。なおこのデータNM1、NM2、NM3…は、システムの立ち上げ時に各端末装置1に送信され、後述するメニュー画面の生成やゲーム用プログラムの送受信要求の際に用いられる。

【0020】前記領域r₂には、スロットマシン用の複数種のプログラムSL1、SL2、SL3…が、ま

スロットゲームにおいて複数種のリールを 一斉始動するための始動レバー 9、各リールを個別に停止させるための停止制スイッチ 10 a、10 b、10 c、パチンコゲームにおいてパチンコ玉を発射させるための操作ハンドル 11、およびゲーム終了後の精算操作を行うための精算スイッチ 12 などが配備されている。また図中 13 は、プリペイドカードの受入口 11 であって、その内側には、挿入されたプリペイドカードを処理するためのカード処理ユニットが配備されている。なお、この操作部はユニット化されており、随時他の構成のものと共に取り替えることができる。

【0015】図 4 は、前記制御装置 1 の電気的構成を示すもので、CPU 14、OS 格納用メモリ 15、プログラム格納用メモリ 16、作業用メモリ 17 などから成る制御部 18 にバス 19 を介して切換えスイッチ 20、送受信部 21 などが接続されている。

【0016】前記各メモリはハードディスク装置などにより構成されており、OS 格納用メモリ 15 には制御装置 1 を動かすための基本的なプログラム（OS）が、プログラム格納用メモリ 16 には前記した各種ゲームを実行するためのプログラムなどが、それぞれ記憶される。CPU 14 は、OS 格納用メモリ 15 内のプログラムの手順に従って各端末装置 1 や外部コンピュータ 6 に対す

た領域 r にはパチンコ遊戯機用の複数種のプログラム PC1、PC2、PC3・・・が、それぞれ記憶されている。これらのプログラムは、それぞれゲームを実行するための一連の手順を示す制御用のプログラム（以下「ゲーム制御用プログラム」という）と、端末装置 2 の表示部 7 にゲームの進行状態を表示するための複数種の画像データとから構成される。

【0021】領域 r には、各ゲームのデモストレーション用のプログラム DM1、DM2、DM3・・・が、領域 r には、その他の各種の情報表示用のプログラム IM1、IM2、IM3・・・が、それぞれ記憶されている。これらのプログラムも前記のゲーム用のプログラムと同様、一連の制御手順を示すプログラムと複数種の画像データとから構成されている。

【0022】各ゲーム用プログラムおよびデモストレーション用プログラムにおける画像データは、実際の遊戯機のゲーム態を模倣的に示すためのイメージデータ、ゲームに用いられる各種シンボル（スロットマシンのリールに示される図柄など）を可変表示するためのイメージデータ、当たりなど特別の状態の発生時にアニメーションなどを表示するためのイメージデータなどから成るもので、ゲーム内容によっては 3 次元グラフィックスの手法により作成したイメージデータを含む場合もある。

なお、この実施例では、メモリの容量を小さくできるように、これら画像データに対し図 5 参照規格 MPEG1 に基づく圧縮処理を施しており、端末装置 2 側でこの画像データの拡張処理を行うようにしている。

【0023】図 6 は、前記端末装置 2 の電気的構成を示すもので、CPU 22、OS 格納用メモリ 23、プログラム格納用メモリ 24、作業用メモリ 25 から成る制御部 26 にバス 27 を介して、表示回路 28、音声回路 29、前記操作部 8 に設けられた操作スイッチ群 30（前記図 3 に示した各操作スイッチを総称する）、座席検出部 31、カード検知センサ 32、磁気ヘッド 33、カード搬送機構 34 などが接続されている。

【0024】前記 OS 格納用メモリ 23 には、この端末装置 2 の基本的な動作や制御装置 1 に対する通信を実行するための OS が記憶されており、プログラム格納用メモリ 24 は、制御装置 1 から送信されたゲーム制御用プログラムや画像データを 一時的に記憶するために用いられる。また作業用メモリ 25 は、適宜、一時的にデータを記憶するための作業エリアとして機能する。

【0025】前記カード検知センサ 32、磁気ヘッド 33、カード搬送機構 34 は、いずれも前記したカード処理ユニットの内部に設けられており、カード検知センサ 32 は、プリペイドカード受入口

に制御装置 1 に対し別の情報表示用プログラムの通信を要求したり、先のプログラムを繰り返し実行するなどの処理が行われる（以下この表示制御を「情報表示モード」という）。

【0029】また上記の情報表示モードでは、表示画面の所定位置にゲームを開始を指示するためのアクセススイッチの画面が表示される。前記座席検出部 31 からの電気信号により遊戯者がこのスイッチ画面を接触したこととを検出したとき、CPU 22 は、前記情報表示モードを終了し、前記ゲーム種別データ M1、M2、M3・・・に基づき、前記表示部 7 の表示画面をゲームのメニュー画面に切り換える（ステップ 3、4）。図 8 は、このメニュー画面の一例であって、この端末装置 2 が実行できるゲームの名称（図中 SLOTT1、・・・、PACH1・・・で示す）がそのゲームの選択スイッチ画面 36 に重ね合わせて表示されるとともに、いずれかのゲームのデモストレーション表示を指示するための操作スイッチ画面 35 が表示されている。

【0030】遊戯者がいずれかの選択スイッチ画面 36 に接触したことが検知されたとき、つぎのステップ 5 が「YES」となるとステップ 8 へと移行し、CPU 22 は、選択されたゲームのゲーム種別データの意味するこ

の投入および返却を認識するために用いられる。また磁気ヘッド33は投入されたカードに対する情報の読み書きのために、カード搬送機構34は投入されたカードの取込みおよび搬出のために、それぞれ用いられる。

【0026】表示回路28は、前記表示部7に画像データやメッセージなどを表示するために、音声回路29は、音声メッセージや効果音などを図示しないスピーカから出力するために、それぞれ用いられる。また座席検出部31は、前記したタッチパネルに含まれるもので、タッチパネルに押圧力を加えたとき、その押圧点の位置を示す電気信号を出力する。

【0027】図7は、端末装置2の制御手順をステップ1（図中「ST1」）で示す。ステップ10で示すシステムが立ち上がると、CPU22は、まずステップ1で、制御装置1から送信されたゲーム種別データNM1、NM2・・・を作業用メモリ25内に記憶した後、情報表示用プログラムの送信を要求するための所定のコード情報を送信する。この送信に対し、制御装置1から前記情報表示用プログラム1M1、1M2・・・のいずれかが送信されると、CPU22はこのプログラムを前記プログラム格納用メモリ24内に格納し、以下このプログラムを実行することにより、表示部7の画面上にシステムの使用説明や宣伝などの各種の情報を表示する（ステップ2）。

【0028】上記の手順は、遊戯者によるアクセス操作が開始されるまで繰り返し行われるもので、この場合、先に送信されたプログラムの全手順が終了すると、さらに返送されたプログラムを実行してゲームを開始する。

【0030】図9は、スロットマシンゲームの開始画面一例を示すもので、3本のリールの画像37a、37b、37c、複数本の停止ライン1、度数表示部38、当りなどのシンボルの組合せなどを説明する情報表示部39へ送などが表示されるとともに、遊戯者にプリペイドカードの投入を促すためのメッセージ情報40が表示される。

【0032】この状態で遊戯者が前記プリペイドカードを投入口13にプリペイドカードを挿入すると、磁気ヘッド33による金融情報の読取りおよび書換え作業がなされた後、このプリペイドカードから読み取った金融価値に相当する度数が前記度数表示部38に表示されてゲーム実行可能な状態が設定される。以後、この度数表示部38に表示される度数は、始動レバー9が操作される毎に所定数ずつ差し引かれた数値に変更され、また当りの出現に応じて所定度数加算された数値に変更される。

【0033】なおパチンコゲームが選択された場合は、表示部7にはパチンコ遊戯機の遊戯機の画像とともに、前記と同様の度数表示部38、情報表示部39、メッセージ情報40などが表示される。この場合、プリペイドカードの投入によりゲームが開始されると、操作ハンドル11の操作に応じてパチンコ玉が画面に打ち出される様子などがアニメーション表示される。また前記度数表示部38に表示される度数は、このパチンコ玉の入賞やはずれに応じて適宜変更される。

【0034】前記度数表示部38に表示される度数がゼロとなったとき、または遊戯者により精算スイッチ12が操作されたときゲームが終了し、CPU22は、残り度数がある場合は、プリペイドカードの残有する金融価値に残り度数分に相当する金額を加算した後、前記磁気ヘッド33を駆動してプリペイドカードの金融価値を前記加算後の金額に書き換える。これによりステップ9が「YES」となり、再びステップ2の情報表示モードに復帰する。

【0035】一方、メニュー画面表示の状態で、遊戯者が前記操作スイッチ画像35の上を接触し、さらにいずれか選択スイッチ画像36を選択したときは、CPU22はデモストレーションの開始指示であると判断し、選択されたゲームにかかるデモストレーション用のプログラムの送信を要求するコード情報を制御装置1に送信する。これにより制御装置1から該当するプログラムが返送されると、このプログラムを実行してゲームのデモストレーション表示を行なう（ステップ10）。なおこの

(5) 特開平9-94351

【0040】この状態でいずれかの端末装置2からプログラムの送信要求を示すコード情報を受信すると、ステップ2が「YES」となり、CPU14は、前記プログラム格納用メモリ16から該当するプログラムを読み出した後、これをコード情報の送信先の端末装置2へと返送する（ステップ4、5）。

【0041】一方、電話回線5を介して前記外部コンピュータ6との接続がなされたときは、ステップ3が「YES」となるとステップ6へと移行し、CPU14は、外部コンピュータ6から新たなゲームのプログラムを受信し、これをプログラム格納用メモリ16内に格納する。

【0042】上記の方法によれば、通信により制御装置1に新しいプログラムを随時組み込むだけですべての場

デモストレーション表示終了後は、再びステップ4に戻ってメニュー画面の表示が行われる。またメニュー表示後、所定の時間が経過しても選択操作が行われなかった場合はステップ7が「YES」となり、ステップ2に戻って情報表示モードが再開される。

【0036】上記の実施例では、制御装置1から各端末装置2に、選択されたゲームの実行に必要な制御プログラムや画像データをすべて送信し、端末装置2側のプログラム格納用メモリ24内に一時的に格納するように構成しているが、これに限らず、以下にのべるように、ゲームの進行に応じて必要な制御プログラムやデータの送信要求を行うようにしてもよい。

【0037】例えば、スロットゲームの場合、各リール停止時に有効ライン上に所定のシンボルの組合せが成立すると、以後の数サイクルのゲームに入賞確率が高い条件の下で打つことができる。またパチンコ遊戯機の場合、打ち出されたパチンコ玉が画面の所定の入賞孔を通過すると、盤面中央の可変表示器が回転を開始する特別ゲームが開始される。

【0038】このような特別のゲーム態様を有するゲームの場合、端末装置2は、まず通常のゲームに関わる制御プログラムや画像データなどの送信要求を行って通常のゲームを実行し、前記したような条件が成立した段階で特別のゲーム態様を実行するための制御プログラムや画像データの送信を要求する。通常、特別なゲーム態様にかかるプログラムは複雑化している上、画像データも膨大な量になるので、この方法を用いることにより端末装置2側のメモリ容量を大幅に削減することができる。

【0039】図10は、前記制御装置1の制御手順を示す。システムが立ち上がり、前記CPU14は装置の各部をリセットした後、各端末装置1に前記ゲーム標榜データNM1、NM2、・・・を送信するなどの初期設

20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

本装置2が新たなゲームを実行できるようになり、新しいゲームの導入に要する時間やコストを大幅に削減することができる。なお、この新たなプログラムの導入とともに、制御装置1側で各ゲームのシステム内における使用頻度をチェックし、使用頻度の少ないゲームのプログラムは削除するようにしてもよい。

【0043】なお、この実施例では、ゲーム実行用の操作スイッチのみを操作部8に設け、その他の操作スイッチは表示部7の表示画面上で生成するようにしているが、これに限らず、すべてのスイッチを表示画面上に生成したり、操作部8に複数種の操作スイッチを設け、その機能を適宜変更するように構成してもよい。

【0044】またこの実施例は、パチンコホールにおける遊戯システムに関するものであるが、本願発明は、このほかゲームセンターなど多種類のゲームが導入される遊戯場のシステムに応用できることは言うまでもない。

【0045】

【発明の効果】この発明は、上記の如く、複数台の端末装置をそれぞれ通信回線を通じて制御装置と接続して選択されたゲームのゲーム種に関わるデータを送信し、制御装置から端末装置へ該当するゲームのプログラムを送送するようにしたので、いずれの端末装置でも遊戯客の所望するゲームを展開させることができ、客サービスを向上できるとともに、各装置の回転率を上げて売上げを向上させることができる。

【0046】また制御装置内に新たなゲームのプログラムを組み込むだけで、全ての端末装置でこのゲームを実行することが可能となるので、新規開発されたゲームを簡単にしかも短時間で導入できる。したがって遊戯機を台ごと入れ替える従来の方法と比較すると経費や作業時間を大幅に削減でき、利益率を向上させることができる。

【0047】請求項2の発明では、制御装置内に、各ゲーム種毎に、ゲームの実行順にかかるプログラムとゲーム内容を表示するための画像データとを記憶するようにしたので、各端末装置で映像を用いた興趣あるゲームを展開することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】この発明の一実施例にかかる遊戯システムの構成例を示す説明図である。

【図2】図1の遊戯システムの電気的構成を示すブロック図である。

【図3】端末装置の操作部の構成例を示す正面図である。

【図4】制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

(6) 特開平9-94351

10

* 説明図である。

【図6】端末装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図7】端末装置の制御手順を示すフローチャートである。

【図8】メニュー画面の一例を示す説明図である。

【図9】ゲーム開始画面の一例を示す説明図である。

【図10】制御装置の制御手順を示すフローチャートである。

10 【符号の説明】

1 制御装置

2 端末装置

3 ケーブル

1

【図 5】プログラム格納用メモリのデータ構成例を示す

*

1 6, 2 4 プログラム格納用メモリ
2
C
P
U

【図 1】

【図 2】

【図 3】

Page 8

(7)

特開平 9-9 4 3 5 1

【図 4】

【図 5】

【図 6】

【図 8】

Page 9

(8)

特開平 9-9 4 3 5 1

【図 7】

【图 9】

【图 10】

特開平 9-94351

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成14年5月21日(2002.5.21)

【公開番号】特開平9-94351

【公開日】平成9年4月8日(1997.4.8)

【年通号】公開特許公報9-944

【市販番号】特願平7-276676

【国際特許分類第7版】

A63F 13/00

G06F 19/00

【F1】

A63F 9/22 G

G06F 15/44

【手続補正】

【提出日】平成14年2月25日(2002.2.25)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】請求項1

【補正方法】変更

【補正内容】

【請求項1】 道戯場内に配備される複数台の端末装置と、各端末装置と同じ道戯場内に配備され、各端末装置とそれぞれ通信回線を介して接続されるとともに、前記道戯場の外部のコンピュータとの通信が可能な制御装置とから成り、

前記各端末装置は、複数種のゲームのいずれかを選択する選択手段と、前記選択手段により選択されたゲーム種別を前記通信回線を用いて制御装置に送信する送信手段と、

制御装置より返送されたプログラムを実行するゲーム実行手段とを備え、

前記制御装置は、複数種のゲームについて、各ゲーム種別のプログラムを記憶する記憶手段と、

前記通信回線を介して各端末装置から送信されたゲーム種別を受信する受信手段と、

前記受信手段が受信した種別に該当するゲーム種のプログラムを前記記憶手段から読み出してそのゲームを選択した端末装置に返送する返送手段と、

前記外部のコンピュータとの通信によりゲームのためのプログラムの供給を受け、このプログラムを前記記憶手段に格納するプログラム導入手段とを備えて成る道戯システム。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正内容】

【0004】この発明は、複数台の端末装置をそれぞれ通信回線を介して1台の制御装置に接続し、この制御装置により各端末装置で選択されたゲームのプログラムを供給するとともに、前記制御装置が外部からプログラム供給を受けて、これを取り込んで各端末装置で使用できるようにすることにより、上記の問題を一挙に解決することを技術課題とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正内容】

【0005】

【課題を解決するための手段】この発明の道戯システムは、道戯場内に配備される複数台の端末装置と、各端末装置と同じ道戯場内に配備され、各端末装置とそれぞれ通信回線を介して接続されるとともに、前記道戯場の外部のコンピュータとの通信が可能な制御装置とから成る。前記各端末装置は、複数種のゲームのいずれかを選択する選択手段と、前記選択手段により選択されたゲーム種別を前記通信回線を用いて制御装置に送信する送信手段と、制御装置より返送されたプログラムを実行するゲーム実行手段とを備えている。また前記制御装置は、

複数種のゲームについて、各ゲーム種別のプログラムを記憶する記憶手段と、前記通信回線を介して各端末装置から送信されたゲーム種別を受信する受信手段と、前記

受信手段が受信した種別に該当するゲーム種のプログラムを前記記憶手段から読み出してそのゲームを選択した端末装置に返送する返送手段と、前記外部のコンピュータとの通信によりゲームのためのプログラムの供給を受け、このプログラムを前記記憶手段に格納するプログラム導入手段とを備えている。

特開平9-4351

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正内容】

【0007】端末装置側で選択したゲームのゲーム種に
関わるデータが送信されると、制御装置は、記憶手段内
の該当するプログラムを読み出して、端末装置側へ返送
する。端末装置は、この返送されたプログラムを実行す
ることにより、遊戯客の所望するゲームを展開する。ま
た制御装置が、遊戯場の外部のコンピュータとの通信に
より新たなゲームのためのプログラムを受信して、これ
を記憶手段に格納すると、いずれの端末装置でも、遊戯
客の選択に応じてこの新たなゲームを実行することがで

きるようになる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0046

【補正方法】変更

【補正内容】

【0046】また制御装置が外部のコンピュータから新
たなゲームのためのプログラムの供給を受けて記憶手段
に格納するだけで、全ての端末装置でこのゲームを実行
することが可能となるので、新規開発されたゲームを簡
単にしかも短時間で導入できる。したがって遊戯機を台
ごと入れ替える従来の方法と比較すると経費や作業時間
を大幅に削減でき、利益率を向上させることができる。

-附 2-